*F*ripouille

les brimbeux : le voleur de gidouile



Gabriel joue ***Smerdi***

Mathieu joue ***Chupdia***

session jouée le vingt et un octobre 2018

durée : une heure dix

Effectif : trois joueuses.

J'assume le rôle de **La *Garde Forestière***, Mathieu joue **Chupdia** et Gabriel joue **Smerdy**.

Préparation :
La préparation, très légère, s'est limitée aux sources sonores et iconographiques.

L'histoire :

La créature gît à ses pieds, inerte, l'une de ses serres prédatrices encore tendue vers lui.
Chupdia se tourne vers ses amis.
Herz n'en mène pas large et bégaie intensément sa volonté de retour à laquelle souscrivent **Smerdi** et **Chupdia**.
Dragon indique par l'entremise de **La Gaude** qu'ils doivent, impérativement, rejoindre « séant » **La Reine du Bois** dans son **Cashel**.
Chupdia lui rétorque qu'il en sera plus aisé et moins dangereux d'entreprendre leur périple le lendemain à l'aube et retourne à sa barque.
Alors qu'il tente de l'extirper de sa gangue de boue, il s'aperçoit que les deux jeunes ne les ont pas suivis.
Après un échange bref, et pour rassurer **Herz** terrorisé, les trois retournent ensemble sur leurs pas.
Le trou d'eau où ils ont affronté la créature à tête de courge est vide. Les traces de luttent sont manifestes et le lance-billes traîne dans la mare. **Herz** l'empoche.
Les traces de pas des deux plus jeunes les conduisent vers la carcasse de l'**Âge d'Or**. Des crissements proviennent de l'intérieur et des lueurs diffuses se propagent au travers des parois béantes de rouille.
Dans la ténèbre qui engloutit la prairie noyée, sur cet éperon boueux qui surnage parmi les flots turbides, la cabine du véhicule ressemble à la gueule énorme d'un animal fantastique.
Chupdia, sans hésitation, pénètre à l'intérieur. Les échelons rouillés qui lui permettent de se hisser au dedans gémissent sous son poids. Ici, la ténèbre est plus épaisse encore. Des lueurs de lucioles vacillent du plafond, pâles reflets des savoirs enfouis du temps jadis. Le sol est jonché d'un amoncellement d'objets hétéroclites. Sous son pas, il trouve une plaque ou figure une représentation de **Triglav**. **Chupdia**, en a déjà observé de semblables à la limite du territoire de l'**Archonte**, celui qui règne avec ses séides sur le territoire qui ceint **Cashel**. Un territoire interdit. Il ne s'était jamais rendu aussi loin des hortillonnages.



Triglav

Sur ses talons se pressent **Herz** et **Smerdi**. Le gamin est paniqué. Heureusement, il dispose de sa relique, une bouteille du temps jadis, sur laquelle il bas la mesure qui l'apaise.
Alors soudainement, **Smerdi** le tance « **Ruhe !** »
Le gamin aspire frénétiquement l'air dans sa bouteille, qui se déforme et s'emplit de buée.
Paniqué, le bègue trébuche et s'effondre sur les restes de l'ossature d'une banquette.
Une masse d'objets glisse au sol dans un grand vacarme.
Devant eux deux parchemins dont ils ont vu de nombreux exemplaires placardés à l'entrée des terres de l'**Archonte**.
Les chérubins, adorateurs du soleil **Les Fils de Grand Père Ciel** et **Grand Père Ciel**, lui-même, **Hamura-Bee**, le chantre de la justice aveugle.



Les fils de Grand Père Ciel



Grand Père Ciel, Hamura-Bee

Chupdia s'étonne de trouver cela ici. Ses sens lui indique une présence hostile, sans qu'il puisse clairement en définir la nature. Plus loin, dans les ombres mouvantes que dessinent les restes du temps jadis, dans cette intermittente lueur d'éternité il aperçoit de subreptices silhouettes se faufiler dans la voiture.

Cette présence, ces parchemins insolites, ces écritures chargées d'une magie manifeste plongent **Smerdi** dans ses souvenirs. Étrangement, il songe à sa seule faction de **Garde-Boi**s. Avec **Moritz**, le défunt **Moritz** qui l'a lâchement abandonné seul à la lisière, et qui n'a jamais reparu. Singulière issue pour un **Naufrageur**, sensé attirer de sa vive lueur les horlas, pour les perdre dans les méandres de **Serpentine** que de s'égarer dans le bois. C'est l'amer souvenir d'une trahison mêlé à celui d'un apprentissage, car c'est de lui qu'il tient sa connaissance de la langue putride.

Et pourtant, là soudainement, alors qu'il s'accoude aux restes d'une banquette pour se redresser, **Moritz** le domine tout en vociférations.

-« Où est ma **corne-gidouille** ? Qui m'a volé ma **gidouille** ? Un petit voleur de rien du tout, ...de rien du tout, m'a dérobé ma **gidouille** ! »

Éructe le mort qui les toise de toute sa hauteur.

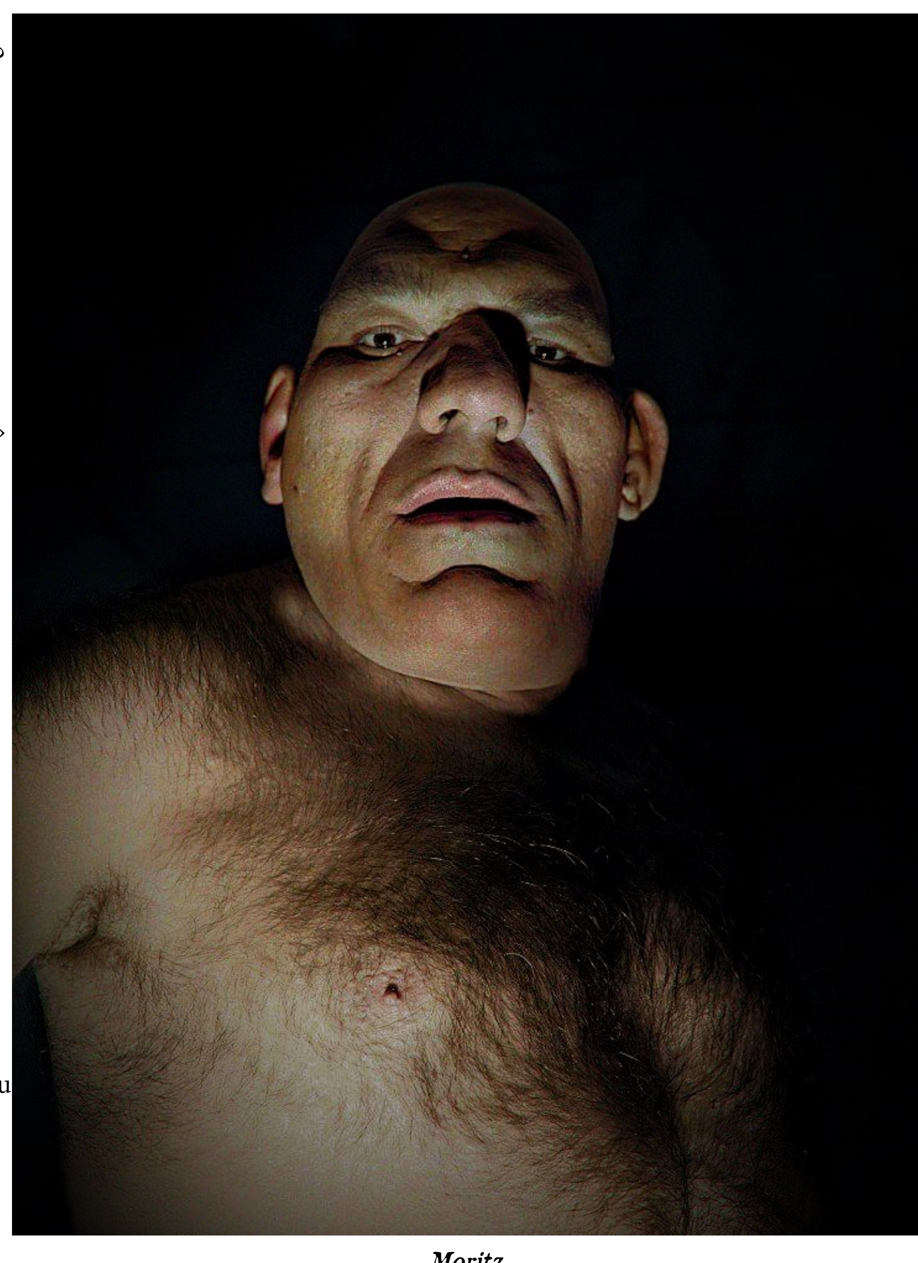
Herz en échappe sa relique, et attire l'attention du colosse.

« C'est toi qui me l'a dérobé ! » hurle-t-il à pleins poumon en secouant vigoureusement le gamin tétanisée. **Smerdi** l'interroge en langue putride :

« Qu'est-ce que ta **gidouille** ? nous ne savons pas de quoi tu parles. Dis nous ce que c'est enfin ! »

- « Et toi parle moi dans une langue que nous comprenons tous ici. J'entrave rien à ton sabir. »

Il balance le bègue. Celui-ci s'empare de son lance bille et s'apprête à lui décocher une verroterie quelconque glanée au sol, meurtri dans son honneur, dans ses chairs. **Smerdi**, l'en empêche d'une main ferme, et d'un ton uni.

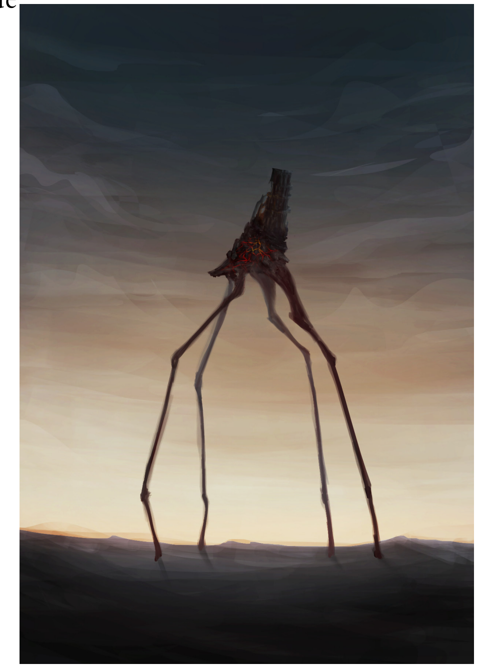


Moritz

L'ogre torse poils se détourne d'eux.
« J'm'en va l'trouver ce voleur de rien du tout,.. de rien tout ! » et il chausse ses jambes musculeuses d'immenses échasses articulées.
Au même instant, **Chupdia** voit ses amis **La Gaude** et **Dragon**, loin au fond la voiture, tentent de se hisser au travers de la fenêtre arrière béante. **Dragon**, est lesté d'une curieuse trompette de cuivre.
Moritz achève de lasser ses prothèse et en de grandes enjambées gagne la porte latérale qu'il ouvre à volée pour se fondre dans la noire nuit toujours vociférant.
Le jeune **Herz** aspire spasmodiquement l'air au travers de sa relique et avance, prudemment, derrière **Chupdia** et **Smerdi** vers le fond du véhicule.
La Gaude et **Dragon** s'éclipsent par la porte arrière.
Une étrange poupée repose sur la rambarde. Elle est enrubannée d'une matière cireuse aux relents fétides.
Parvenu à sa hauteur, **Herz** pose sa bouteille et s'empare des restes d'une barre de fer et crève la poupée.
La poupée de porcelaine éventrée révèle une nuée de vers qui tissent des cocons cireux pareils à la matière qui l'enrubannait.
Sans plus attendre, **Chudia** y boute le feu de sa relique.
La petite troupe s'éloigne dans les lueurs de brasiers qui percent la nuit. Cette fois-ci ils suivent **La Gaude** et **Dragon**, pour le **Cashel** où réside **La Reine du Bois**.
Ils s'éloignent d'un pas vifs de l'étrange scène qu'ils viennent de quitter.
Bientôt se dessine sur fond du bûcher qui illumine le marais alentour la silhouette arachnéenne du **Naufrageur**.
Sale petit Voleur ! Je t'aurai ! Je t'aurai ! Voleur de rient du tout … de rient du tout ! »



Le nid



bilan provisoire :

La partie fut agréable. Les éléments issus de ma préparation ont alimenté l'histoire. Ainsi, le figurant **Moritz** est une photographie très légèrement retouchée qui ne provient pas de mes baguenaudes habituelles, mais d'un cercle sans rapport aucun. La personne photographiée se prénomme effectivement Maurice. J'ai modifié le prénom afin de créer un lien avec le correspondant allemand de Gabriel, dont celui-ci avait spontanément transposé le prénom en serbe.

Et c'est Gabriel qui spontanément a évoqué les naufrageurs afin de répondre à la question de la **Garde Forestière** sur la façon dont les **Gardes-Bois** avaient jusqu'alors préservé la communauté des incursions de **horlas**. Gabriel a précisé qu'il n'avait été de faction qu'une seule fois avec son défunt ami **Moritz**

Ainsi, ma préparation, très personnelle, a rencontré la créativité de la joueuse et j'en suis réellement ravi.

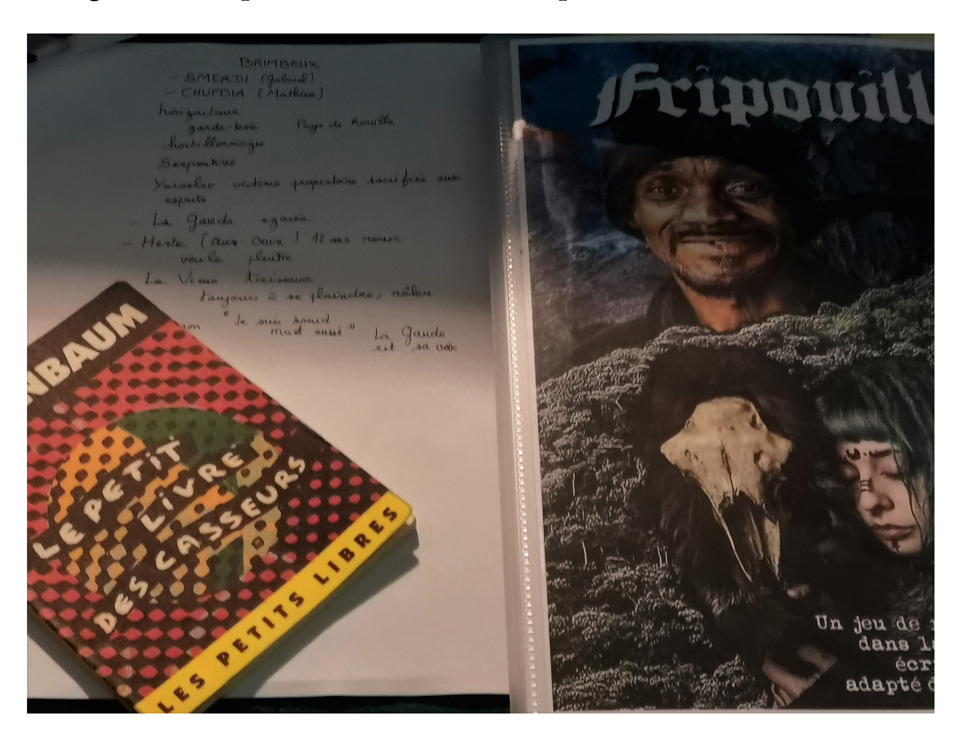
Un autre point dont je suis rétrospectivement satisfait est l'expression «un petit voleur de rien du tout » emprunté au magnifique Le Roi et l'Oiseau. A l'unisson les deux garçons ont accompagné les vociférations de **Moritz**. C'était rigolo et intense, le méta n'a pas généré de rupture d'immersion.

J'ai cherché en séance à communiquer l'inquiétude de **Herz** à ses compagnons. Profitant d'une pause pipi de mes joueuses, j'ai récupéré une bouteille de coca-cola vide.

Lorsque nous avons repris, je l'ai tripotée violemment, pour finir par battre un rythme cardiaque dessus. L'effet a été réussi. J'ai poursuivi à moitié bégayant à moitié ventilant dans la bouteille tandis que Gabriel / **Smerdi** me foudroyait du regard et me tançait d'un Ruhe !

Le parchemin avec les teletubies est plus problématique. Je l'ai joué délibérément, considérant qu'il s'intégrait parfaitement aux canons esthétiques de Millevaux. Et Mathieu a réagi fortement, évoquant chérubins crèche et petit dieu soleil. Dans l'instant, pour Gabriel comme pour moi c'était pleinement dans le ton. En revanche, lors du bilan de fin de partie, Mathieu s'est reproché d'avoir rompu son immersion pour des commentaires selon lui relevant du méta jeu.

C'est regrettable. Ce qu'il a produit en partie m'a lancé immédiatement sur la vision de gamin perdus dans la forêt Picarde noyée de Millevaux regardant les teletubies sur des reliques gorgées d'égrégore. Vision géniale ! Et pour lui cela ne marche pas ! Zut, zut et re-zut !



Fripouille

Notre monde est ruines submergées par la forêt.
L’oubli ronge les mémoires. Les souvenirs se dérobent. Les horlas rôdent.

Feuille de personnage

valeur de défense	caractéristique	bonus
11	**Viande**	1
12	**Nerfs**	2
11	**Os**	1
12	**Crâne**	2
11	**Tripes**	1
11	**Gueule**	1
valeur de défense		**bonus**
12	**Couenne**	2
maximum		**actuelle**
8	**Sève**	8

Nom	Niveau	Souvenirs et prodiges en mémoire, menus objets et serviteurs	
Chupdia	1		
trombine		poulies	Sèche cheveux D3
Plutôt petit visage rond crête piercings vêture excentrique droiture (vertu) irascible (travers) s’arrête au milieu de ses phrases guérisseur discrédité		Vessie d’auroch	
		plante	
		crochets	
		Pigments (gueldre)	
		tente	
		Consommables (auroch)	
		Mixture (décoction de racines)	
		roncière	
		roncière	

état

Aux Abois - Au Supplice

Penchant : ambivalence

Espèce : humaine

arme(s) :

protection(s) : roncière qualité 3 2 emplacements

traces :

Fripouille

Notre monde est ruines submergées par la forêt.
L'oubli ronge les mémoires. Les souvenirs se dérobent. Les horlas rôdent.

Feuille de personnage

valeur de défense	caractéristique	bonus
11	**Viande**	1
11	**Nerfs**	1
11	**Os**	2
12	**Crâne**	2
11	**Tripes**	1
14	**Gueule**	4
valeur de défense		bonus
14	**Couenne**	4
maximum		actuelle
8	**Sève**	7

Nom Smerdy	Niveau 1	Souvenirs et prodiges en mémoire, menus objets et serviteurs	
trombine		Cadenas (6mm en laiton)	sablier
Petite taille visage anguleux cheveux sales vêtements moisis discipline (vertu) impoli (travers) voix stridente chasseur discrédité		Perche	Relique du temps jadis
		Plante (dernier pied mère de gueldre)	
		Combinaison anti-émeute	
		Combinaison anti-émeute	

état

Aux Abois - **Au Supplice**

Penchant : sauvagerie

Espèce : maletronche

arme(s) :

protection(s) : relique de l'âge d'or : combinaison anti-émeute avec le logo CRS qualité 5 trois emplacements

traces : son petit cadenas tout rouillé lui prodigue des visions fugitives sur des souvenirs enfouis de la communauté